Mensile - Anno VI - N. 59

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 INVESTIGATE
2 WUFF
3 COMMANDER
4 I HATE GOLF
5 TOP FLIGHT
6 RUN AWAY
7 MARCO
8 MOSQUITO
9 SAMURAI WARRIORS
10 SOME MEN
11 NUMA
12 COW BOYS
13 PILLS
14 CORSA IN MOTO
15 U BOOT
16 SHOOTING
17 RAF
18 TARGET
19 DESERT FOX
20 JUNGLA NERA
21 AKAI DO
22 MR. ZOT
23 MARIO E I MOSTRI
24 LYTHO
25 HANDY KILLER
26 WKE
27 HIT
28 TIME GATE
29 MOVER
30 COLT



JUVENTUS

1991-92

LA GRANDE PROTAGONISTA!!!

LE FOTO PIU' BELLE

13 FOTO-POSTER

MORTE E MAGIA

La magia, non solo quella nera, è una "brutta bestia". Ha fatto impazzire migliaia di persone con le sue pozioni e con il terrore dell'incomprensibile. Noi di **Hit Parade** non vogliamo atterrirvi con racconti sinistri ma solo darvi alcune recensioni "magiche". Non solo perchè si riferiscono ad alcuni dei giochi più gettonati del momento, ma anche perchè spiegano nei minimi dettagli giochi che hanno nella magia il loro punto forte. Infatti **Eye of the Beholder** è uno di quei videogiochi che attirano giocatori come il miele fa con le api e gli orsi. Vi si resta invischiati e si passano le ore tra incantesimi e magie. Per gli altri, i guerrafondai, c'è sempre **Nam**. Scusate se è poco!

HIT PARADE N. 59 - Periodico Mensile - Settembre 1991 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

INVESTIGATE



Nella grande casa in fondo al parco è accaduta una cosa tremenda: è stato commesso un efferato delitto e purtroppo dalle evidenze nessuno sembra essere il colpevole. È stato quindi inviato sul posto un abile detective che vivendo all'interno delle mura domestiche deve cercare di trovare le prove di come e da chi sia stato commesso il reato. Il compito del povero detective non sarà semplice, le cose da osservare sono molte, le stanze innumerevoli, ma potrà trovare aiuto da alcuni abitanti della casa. Certamente dovrà raccogliere numerosi indizi prima di poter accusare qualche d'uno e non sempre le cose sono come sembrano all'apparenza, bisogna fare approfonditi studi per raggiungere lo scopo. Ma pensiamo che non sia possibile dire di più, vi lasciamo al vostro compito e sicuramente riuscirete come al solito a sciogliere il bando della matassa. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

WUFF



Il protagonista di questa nuova avventura, Wuff, è un cane un po' particolare. Appartiene infatti ad una categoria di amici dell'uomo che vengono appositamente addestrati per poter poi aiutare la polizia nelle sue ricerche. Wuff ha infatti seguito un addestramento particolare ed ora è in grado di superare molte difficoltà, soprattutto quando si tratta di aiutare un essere umano. Questa volta gli è stato affidato il compito di scoprire dove è stato nascosto il suo amico umano, e per far ciò dovrà perlustrare le varie zone della città in cerca di indizi. Wuff dovrà però fare molta attenzione ai numerosi tranelli che i delinquenti hanno messo a destra e a manca, come teschi, piante carnivore, insetti molesti e per non rimanere senza energie dovrà raccattare le cibarie che si trovano un po' ovunque. Buon lavoro Wuff!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

COMMANDER



Un'isola di strategica importanza è caduta nelle mani nemiche. L'isola deve essere riconquistata ad ogni costo, seppure sia ben difesa sul terreno come nell'aria. I risultati spiistici indicano che una serie di bunker, denominati postazioni di comando, provvedono a fornire le informazioni vitali per la difesa dell'isola al comandante dei nemici, perciò la distruzione di questi bunker è essenziale per la dibattuta del nemico. Il comandante nemico si muove costantemente con il suo quartier generale e la sua posizione viene indicata sullo schermo radar una volta che sarete riusciti a distruggere tutte le postazioni di comando. La vittoria finale sarà però raggiunta soltanto quanto il suo quartier generale sarà stato completamente distrutto. Avrete vari livelli di difficoltà e in quelli più elevati potrete variare considerevolmente la velocità di spostamento dei vostri mezzi, carri armati, missili. Non dimenticate che gli aeroplani cadranno se sarete ad un'altitudine pari o inferiore a 10 e dovrete anche difenderli dall'attacco dei carri armati.

JOYSTICK PORTA 1/2

JOY PORTA 1	invasori
JOY PORTA 2	difensori
C	pausa
RETURN	ricomincia
FUOCO	inizio gioco

I HATE GOLF



Il protagonista della nostra avventura è un simpatico coniglio che però impersona un ruolo veramente strano, è un "ninja". Il suo compito è di liberare la zona del campo da Golf da numerosi intrusi che infastidiscono il gioco degli appassionati soci. Il povero coniglio ha un compito veramente arduo perché i suoi avversari sono capaci anche loro di menare le mani e non paiono avere la minima intenzione di lasciare sgombro il campo. Il coniglio dovrà ripulire per prima cosa la zona superiore, poi dovrà infilarsi nelle tane che ci sono sul terreno per far sloggiare i suoi avversari anche da quei posti. Ma attenzione: le palline da golf, le gocce d'acqua nelle tane, sono abbastanza fastidiose per il nostro amico e piano piano gli faranno perdere energia, cercate quindi di non rimanere a lungo sotto il loro attacco.

JOYSTICK PORTA 2

F1	record
F3	difficoltà gioco

TOP FLIGHT



Scopo del gioco è difendere la città di New York dalle incursioni nemiche. Dirigiti con la portaerei verso la città e guida il tuo caccia all'attacco badando che la pista di lancio sia in direzione della città. Per poter intercettare un caccia bombardiere nemico, devi dapprima guidare un trattore per tirare fuori dall'hangar un aereo e portarlo sulla pista di decollo. Per poter decollare devi mantenere l'aereo all'interno di un quadrato che indica la traiettoria ideale. Poi dirigi l'aereo verso la città entrando in VISTA MAPPA. Per fare questo posiziona il mirino sull'aereo e premi lo sparo: apparirà immediatamente un altro mirino col quale potrai selezionare la direzione desiderata. Quando raggiungi la città, per poter combattere contro il nemico devi entrare in VISTA CITTÀ. Posiziona il mirino sul tuo aereo per prendere il comando e guida il tuo caccia contro gli aerei nemici. Fai attenzione a non rimanere troppo in volo poiché hai a disposizione una quantità limitata di carburante. Per fare rifornimento devi tornare alla portaerei e riuscire ad atterrare!

JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO

F1	vista portaerei
F3	vista mappa
F5	vista città
CRSR SU/GIÙ	velocità nave
CRSR SX/DX	virata nave

RUN AWAY



Un bel divertente giochino che vi farà trascorrere un bel po' di tempo davanti al vostro CBM-64: questo è ciò che vi proponiamo questa volta. Il protagonista del vostro gioco è un simpatico anatroccolo il cui compito consiste, innanzitutto, nell'eliminare tutti gli esseri ostili di ogni schema. Per fare ciò può usare i mattoncini che compongono lo schema e con i quali deve schiacciare i suoi nemici. Farà una bella cosa anche se riuscirà a far cadere i mattoncini sui quali è rappresentato un uovo, perchè così lampeggerà il bonus che l'anatroccolo potrà toccare per ottenere un maggior punteggio. Attenzione poi ai cubetti con rappresentata la freccia perchè se colpiti fanno cadere tutta la fila. I cubetti possono anche essere ricostruiti da alcuni nemici del nostro anatroccolo, ma questo potrà essere utile anche per lui, cosicchè non sia costretto ad utilizzare solo le scale. Gli schemi sono molteplici ed ovviamente con l'avanzare del livello aumentano le difficoltà.

JOYSTICK PORTA 2

F1	scelta schema
F3	livello gioco
F5	numero giocatori

MARCO



Il tiranno di Solenoid era innamorato della principessa Zefira, che però non ricambiava il suo sentimento, anzi era molto affezionata ad un giovane, Marco. Il tiranno decide quindi di metterlo fuori gioco, rinchiudendolo in una prigione segreta. Ma Marco riesce a fuggire ed ora cerca di raggiungere l'agognata libertà attraverso un intricato labirinto di nascondigli segreti. Meta della sua fuga è una nave che lo porterà in un luogo sicuro dove un giorno possa raggiungerlo la sua bella. In questa affannosa fuga Marco dovrà riuscire a recuperare 5 oggetti (scelti in una rosa di 21) indispensabili alla riuscita del suo rocambolesco viaggio. Dovrà inoltre raccogliere le monete d'oro, utili per la sua futura sopravvivenza, e altri oggetti che potranno essergli d'aiuto. Ma tutto non sarà semplice, Marco dovrà superare un terreno irto di difficoltà, ma certamente l'amore lo sosterrà fino alla fine.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
SPAZIO	salta
RESTORE	fine gioco
R	definisce tasti
P	pausa si/no
Z	sinistra
X	destra
;	su
/	giù

MOSQUITO



La battaglia delle Midway, nella quale la superiorità aeronavale dei giapponesi fu distrutta, fu decisiva per una vittoriosa prosecuzione delle forze alleate nel Pacifico. I giapponesi perdettero infatti più della metà dei loro mezzi aereonavali e da quel momento furono costretti sulla difensiva. A oltre 40 anni di distanza potrete rivivere per mezzo del vostro CBM-64 quegli storici avvenimenti. Siete a bordo della portaerei Enterprise come pilota di un bombardiere: vostro compito è combattere gli Zero giapponesi e vi accorgerete di come sia difficile tener cara la pelle. Basta un solo attimo di disattenzione per essere abbattuti. Ricordatevi che passando sopra "POW" aumenterete la vostra potenza di fuoco e che i vostri ordini prevedono la partecipazione a ben 24 missioni di guerra (di difficoltà sempre maggiori). Ce la farete a sopravvivere e a portare a termine la vostra impresa?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	giro della morte
RESTORE	fine gioco

SAMURAI WARRIORS



Molti anni orsono in Giappone la casta dei Samurai era molto famosa. Ogni persona eletta appartenente a questo gruppo doveva osservare delle rigide regole morali e di vita durante tutta la sua esistenza e anche i suoi figli fin dall'età dell'adolescenza venivano cresciuti nel culto di questa usanza. Tra le varie cose che un Samurai doveva essere in grado di fare vi era l'uso della spada, oggetto sacro di cui un samurai doveva essere fiero e che non doveva mai abbandonare. In questo gioco avrai la possibilità come un vero samurai di dimostrare la tua abilità nel difendere il tempio dall'attacco dei nemici. Utilizza al meglio la tua abilità di spadaccino e la tua prontezza di riflessi. Sullo schermo sono indicate la forza e la resistenza. Ricorda che meno forza tu e il tuo rivale avrete e meno efficaci saranno i colpi.

JOYSTICK PORTA 2

Q	rituale
W	salto
X	si abbassa
A	arretra
D	avanza
E	ferma
C	stoccata
Z	mossa rapida bassa
W + FUOCO	salto avanti
A + FUOCO	gira
X + FUOCO	salto indietro
E + FUOCO	sferzata alla testa
D + FUOCO	sferzata al busto
C + FUOCO	sferzata alle gambe
Q + FUOCO	fendente alla testa

SOME MEN



La battaglia del Vietnam è finita da parecchi anni, ma è certo che alcuni soldati americani sono ancora nelle mani degli asiatici. Il Pentagono decide quindi di inviare un'unità speciale da combattimento in grado di cavarsela di fronte ad ogni imprevisto. I ricognitori aerei dicono che per arrivare al campo dove sono i prigionieri bisogna attraversare un ponte, superare una postazione missilistica e distruggere una base navale, tutti controllati dalle forze nemiche. Voi partirete armati di solo coltello, non potrete infatti essere paracadutati con il vostro equipaggiamento, e dovrete essere in grado di impadronirvi di granate, lancia missili e lancia fiamme rubandoli al nemico per poter sferrare l'attacco finale. Il portare a termine la vostra missione suicida sarà veramente molto difficile, ma se ce la farete i ringraziamenti del vostro comando saranno veramente speciali.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	utilizza coltello
SPAZIO	attiva armi

NUMA



Sei un pilota di caccia che hai da poco ottenuto il brevetto alla scuola della Confederazione. Ma prima che ti venga finalmente assegnata una navetta tutta per te dovrai prima superare delle ultime prove sperimentali. Ti viene infatti affidata una piccola astronave dotata delle migliori attrezzature e durante un volo verrai attaccato (per simulazione ovviamente) da una serie di ondate successive di alieni. Se riuscirai ad abbattere tutti gli alieni di una ondata, otterrai una arma migliore e così via, fino ad essere promosso. Ma attenzione, l'energia delle tue armi non è infinita e se usi troppo inutilmente il bottone del fuoco, questa decade rapidamente lasciandoti senza arma di difesa. Ogni volta che vieni abbattuto riparti da zero; quindi se vuoi raggiungere dei buoni livelli devi cercare di sopravvivere il più a lungo possibile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

COWBOYS

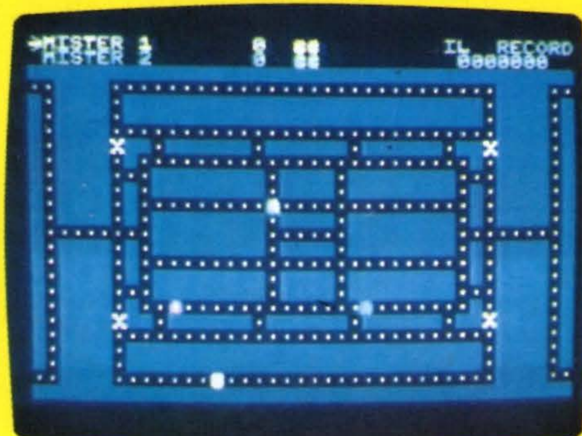


Sopravvivere nel Far-West era una cosa veramente difficile. I contadini erano soggetti a soprusi di ogni genere e quelli che erano abili con la pistola non avevano che da scegliere da che parte mettersi: da quella dei buoni o da quella dei cattivi ma in entrambi i casi salvare la pelle non era una cosa semplice. Il cow-boy che dovrete muovere in questo gioco sta dalla parte dei buoni e il suo compito consiste nel ripulire diverse zone del vasto territorio affidatogli, dai fuorilegge che lo infestano. Ma i fuorilegge non staranno con le mani in mano e a loro volta cercheranno di impedire al cow-boy di sopravvivere. Prontezza di riflessi e nervi saldi vi saranno indispensabili per non farvi prendere la mano e riuscire sconfitti. Dovrete anche fare attenzione ai pericoli del territorio, perchè anche alberi o cactus potrebbero disarcionarvi e farvi perdere la testa.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F7	pausa
F7	fine gioco

PILLS



Non sapevi quale lavoro intraprendere quando una strana inserzione ha attirato la tua curiosità. Una impresa cercava un addetto in grado di ripulire dai dispettosi fantasmi una fabbrica di pillole e che fosse anche in grado di recuperare la varia refurtiva che i fantasmi avevano messo da parte nel corso degli anni. Ti sembrava che questo lavoro potesse essere adatto a te ed ora fatti strada attraverso 8 labirinti pieni di pillole che dovrai aspirare, fantasmi repellenti e tesori. I fantasmi residenti nel labirinto faranno in modo che tu non riesca a riprenderti le proprietà che loro hanno rubato e che tu devi invece recuperare. Se riuscirai a raggiungere i simboli lampeggianti i fantasmi rimarranno come imbalsamati e potrai distruggerli. Le pillole ti fanno ottenere 2 punti, i fantasmi 40 punti, mentre i tesori sono valutati 50, 100, 200 e 300 punti. Ogni labirinto deve essere ripulito per ben 3 volte prima che ne appaia uno nuovo. Alla terza volta il gioco sarà più difficile perché i muri saranno invisibili. Ricorda che ogni 10.000 punti otterrai una vita extra.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	inizio gioco
=	pausa
F	sinistra
G	destra
K	su
M	giù

CORSA IN MOTO



Correre su una moto da trial pare semplice. Ma quando si tratta di affrontare una dopo l'altra difficoltà di grande livello come camion, salite erte e sdrucciolevoli e pendenze da capogiro allora diventa quanto mai importante saper dosare il filo dell'acceleratore.

JOYSTICK PORTA 2

F1	scelta opzioni
F3	percorsi
F7	musica si/no

U BOOT

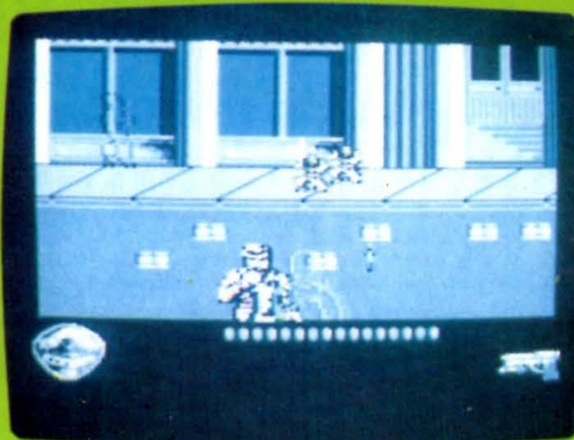


Un'infuocata battaglia navale che ti vede nei panni di un comandante di sommergibile facente parte di una flotta di 16 unità; la tua missione è distruggere la flotta nemica prima che essa riesca a raggiungere un porto di vitale importanza per il tuo paese. Lo scontro con i nemici avverrà naturalmente in più riprese: quindi ricordati che non è tanto importante vincere una battaglia quanto la guerra! La flotta avversaria è costituita anch'essa da 16 navi ed un sottomarino estremamente pericoloso; per vincere la battaglia devi affondare proprio quest'ultimo. Con il joystick controlli sia la direzione che la velocità del sommergibile, parametri di cui dovrai tenere conto per lanciare i siluri. Nella parte alta dello schermo il sonar ti darà una vista globale della flotta nemica. Su di esso le navi nemiche sono indicate in rosso, mentre le tue sono bianche. Nell'angolo in alto a destra del sonar ed in quello in basso si trovano rispettivamente l'indicatore di stato del sommergibile nemico e quello del tuo. Sotto il sonar è visualizzato il tubo di lancio dei siluri che verrà prontamente ricaricato una volta vuoto. La parte bassa dello schermo è la vista periscopica sulla quale le navi nemiche sono indicate in nero. Ricordati che potrai utilizzare il periscopio soltanto alla giusta quota! In superficie sarà in funzione anche il computer di bordo prezioso per un corretto lancio di torpedini. Combattere in superficie è però estremamente pericoloso perchè sarai facilmente individuato dal tuo avversario.

JOYSTICK PORTA 1

F1	inizio/fine gioco
P	pausa sì/no
F3	tempo
F5	livello difficoltà

SHOOTING



Due poliziotti motociclisti si sono accidentalmente e fortunatamente imbattuti in un giro di droga colombiana e scoperti i malviventi hanno intenzione di ucciderne il capo per smembrare la banda. Raggiunto il luogo ove questi si nasconde, pur non conoscendolo, decidono di eliminare tutti nel tentativo di eliminare lui. Ingaggiano allora una furiosa battaglia, ma ecco che qualche cosa di strano accade, sembra che un misterioso individuo si sia introdotto nella battaglia ma per scopi malefici personali, senza una ragione apparente. Ecco quindi che i due poliziotti non solo dovranno vedersela con i malviventi che infuriano ed appaiono da ogni parte, ma dovranno anche stare molto attenti a non essere eliminati dal misterioso individuo. Sarà un malvivente o un essere di un altro mondo? Questo non si sa ma forse alla fine lo scoprirete. Raccogliete le munizioni che trovate in giro colpendole e fate molta attenzione.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco


SOPHIE
STEPHANE
HP

EYE of
BEHO


YOU SEE PRINCE KEIRGAR STR
BONDS. HE LOOKS UP AT YOU
"PLEASE! YOU MUST FREE ME!
CLAN AND AVERT THE WAR BET
DROW!"
FREE HIM
KILL

Inizio del gioco

Usate subito l'opzione per ottenere gli incantesimi per i personaggi che usano la magia, per esempio l'incantesimo per curare le ferite per il chierico e quello antimagia per i maghi. Usate gli incantesimi il più spesso possibile per aumentare l'esperienza. Quando trovate delle pergamene, trascrivetele subito sul libro degli incantesimi. Prendete le ossa nella prima sala, vi saranno utili in seguito. Tenete d'occhio il livello di nutrizione di ciascun personaggio, ma non usate le razioni prima che l'indicatore scenda a metà, se no sprecherete il cibo.

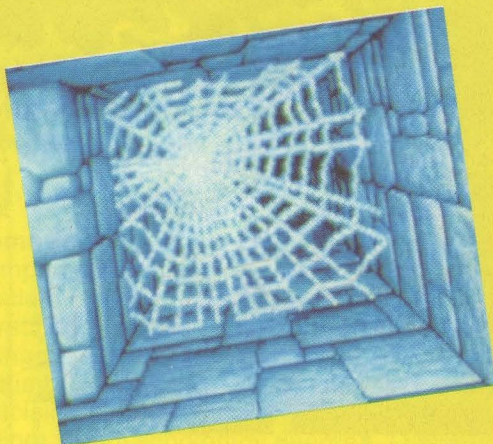
THE
LDER



Primo livello

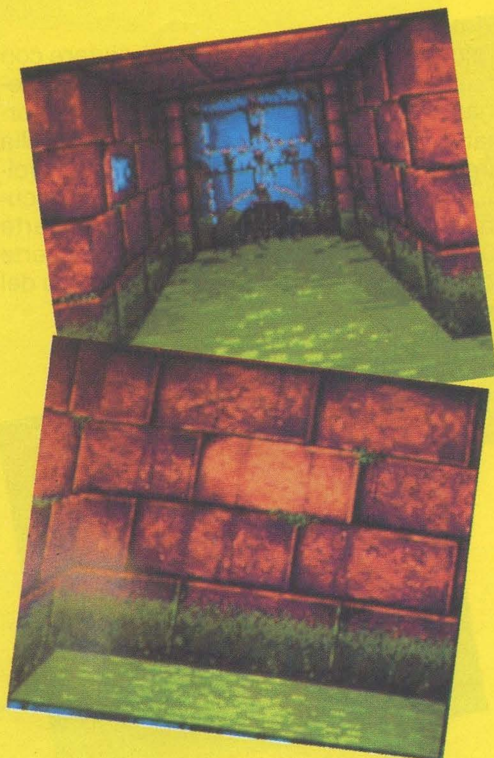
È piuttosto semplice, e ci si può aiutare con la mappa. Tenete presente che le zone segnate "Blocco antiallagamento" si trasformano in corridoi bloccati a secondo della direzione in cui va il gruppo alla prima svolta. Ci sono due passaggi segreti a ciascuna estremità dei corridoi nella parte sudorientale del livello. Ricordate che certe porte per essere aperte richiedono l'uso del crick e di altri oggetti.





Secondo livello

Non è troppo difficile, sempre che il chierico riesca a respingere i numerosi zombie che lo infestano. Fate scassinare le porte dal ladro, oppure usate la chiave d'argento (ce ne sono altre nascoste in ogni livello). Aprite le altre parti del livello infilando le spade nei buchi sagomati dei muri. Esplorate la prigione e il braccio della morte, ma attenzione: contengono dei mostri tenacissimi! ►



Terzo livello

Preparate in anticipo gli incantesimi protettivi e aggressivi perchè i kuo-toa e i flind che sorvegliano questo livello sono ossi duri. Prendete quante più gemme potete, sono vitali. Non andatevene senza aver preso i missili magici. Raggiunti i corridoi con i volti di demone sui muri, infilate una gemma in ogni occhio vuoto per aprire la sala centrale. Attenti alla stanza segnata "Scarico del quarto livello": potreste ritrovarvi in mezzo a delle voragini!

Quarto livello

È il primo livello dei nani, e gli avversari peggiori sono dei ragni giganti dal veleno particolarmente letale. Al livello si accede da due punti del livello superiore, e uno di essi conduce in un vicolo apparentemente cieco. La parete a nord scompare quando il gruppo si fa avanti, sempre che proceda verso il corridoio orientale. Tirando il braccio di una gargolla si chiude una pericolosa voragine, e la chiave dei nani apre una porta. Usate tutte le armi e tutti gli incantesimi contro i ragni per evitare di finire avvelenati.







Quinto livello

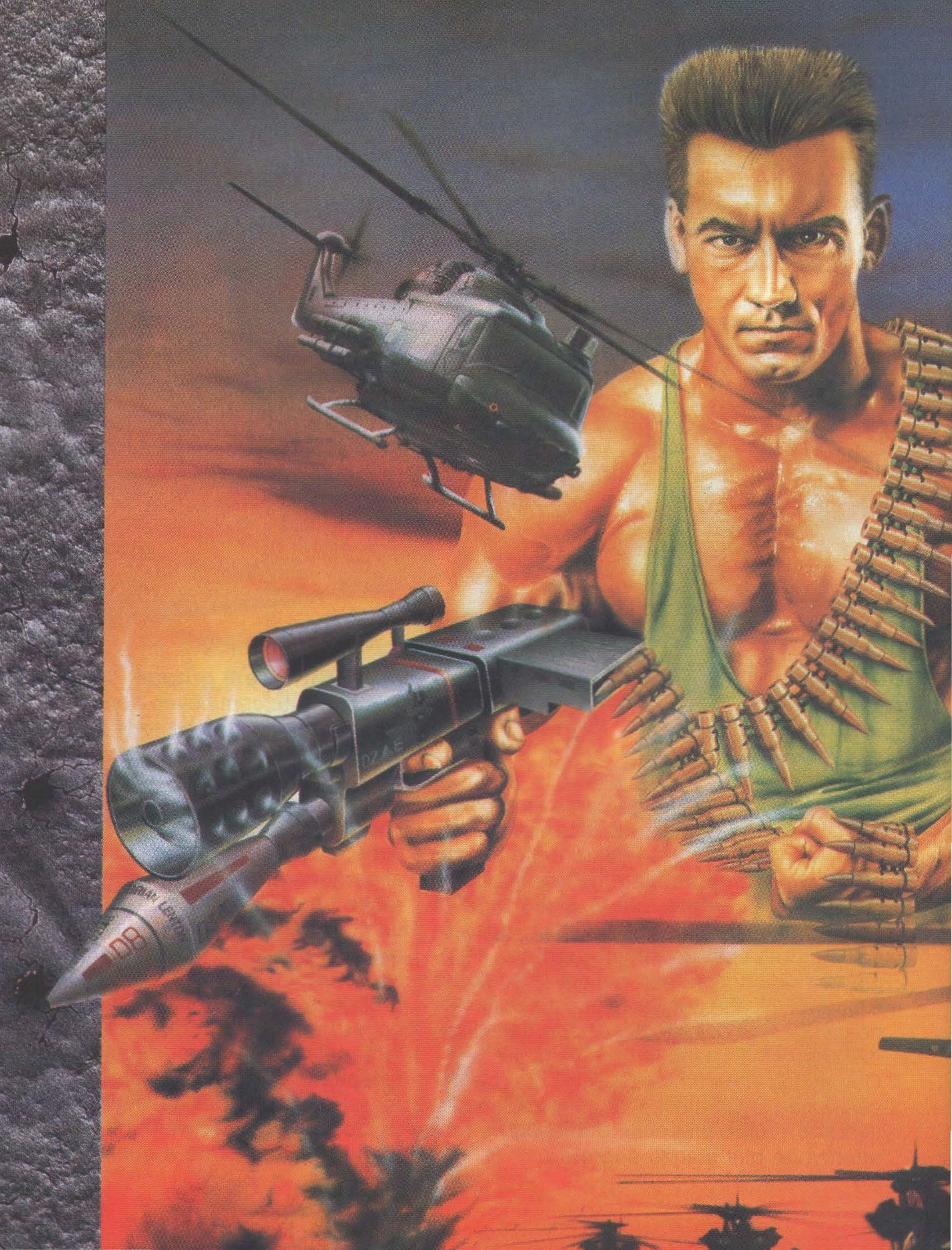
Cercate le "rune" del percorso sicuro: segnano ii finti muri. Quando incontrerete Armun, il capo dei nani, vi darà delle razioni e una chiave. Approfittate della sua offerta di un altro guerriero, che è molto forte. Il chierico resusciterà le ossa in vostro possesso, dandovi così un sesto guerriero. Raggiunta la dispensa, non bevete la pozione: è veleno! Gli altri oggetti di questo livello sono invece tutti utili, ad eccezione della fionda, che è maledetta.

Quanto ai sette livelli successivi, dovrete cavarvela da soli! Fatevi una mappa strada facendo e tenete d'occhio la bussola, e fate attenzione alle stanze segrete.

Come formare il gruppo

È importante cominciare con un gruppo bilanciato, se volete che tutte le categorie di personaggi abbiano una buona chance di giungere alla fine del gioco. Mettete davanti due guerrieri, di cui uno dev'essere uno specialista (per esempio, un ranger e un paladino). I nani sono ottimi guerrieri. Quanto ai personaggi di dietro, un mix efficace sarebbe un chierico-ladro e un mago oppure un mago-ladro e un chierico. Il personaggio restante deve essere non umano, come un elfo o un mezzo elfo. Assicuratevi che nel gruppo ci siano sia un chierico che un mago, se no le cose si faranno difficili. Un difetto del gioco pone un problema morale al giocatore: è infatti possibile aumentare al massimo tutte le doti dei personaggi, migliorando così significativamente le loro performances. Resisterete a questa tentazione?

WAR ZO



Credevamo che da più d'un anno l'ondata dei giochi guerreschi del tipo ammazza e scappa fosse morta di morte naturale, e quindi in quest'epoca di avventure a più dischetti e di incredi-







bili progressi nella programmazione pareva improbabile la pubblicazione di un ennesimo gioco di questo genere. Eppure, originalità a parte, **Warzone** offre otto lunghi livelli di avventure belliche adeguatamente frenetiche e ben concepite. La Core non ha certo fatto mistero, del resto, di puntare più sull'azione che sull'originalità, tanto che ha deciso di fare a meno del tutto dell'intreccio: si tratta solo di far fuori il maggior numero possibile di avversari!

Warzone si compone di quattro livelli, ciascuno dei quali è diviso in due. All'inizio — armati appena di un misero fucile — i due eroi devono farsi strada tra le installazioni nemiche, presidiate da centinaia di soldati. Gli avversari sono leggermente avvantaggiati dal fatto che parte dell'azione si svolge in un sistema di stretti tunnel che limita la capacità di fuoco dei protagonisti. Dalla loro, però, i due eroi hanno il vantaggio di poter trovare strada facendo degli eleganti contenitori bianchi che contengono lanciafiamme, fucili laser e lanciagranate che possono poi essere potenziati fino a renderli tre volte più letali. ►





i fanti nemici sono armati di mitragliatore e fucili, dispongono di jeep e di carri armati, e le loro installazioni — come per esemppio i bunker — possono essere eliminate solo da armi potenziate. All'inizio del gioco, i due protagonisti dispongono di tre vite e di cinque punti ciascuno. Quando vengono colpiti, perdono uno di questi punti; esauriti tutti e cinque i punti, perdono non solo una vita ma anche l'ultima arma o l'ultimo potenziamento ottenuti.
Non c'è dubbio che la Core sia riuscita a dare nuova vita al genere ormai vecchiotto dell'avventura tipo **Ikari**, e questo grazie alla cura dei particolari — si veda per esempio il soldato nemico carbonizzato dal lanciafiamme — alla varietà delle ambientazioni e delle basi nemiche: anche se lo schermo è sempre strapieno di cose, l'azione non rallenta mai!
Warzone è un ottimo gioco avventuroso, veloce, ben studiato e ricco di dettagli, e gli amanti del genere non se lo devono lasciar sfuggire.

Cristina Barigazzi

'NAM

★1965~1975★ ™





Kompong Cham

Iron Triangle

Tay Nin

Il wargame **Nam** della Domark ricostruisce la guerra che quasi distrusse uno dei più prosperi paesi del Sudest Asiatico, ma a differenza di altri giochi sul Vietnam — come **Platoon** o **Lost Patrol**, di buona qualità ma sostanzialmente avventurosi — **Nam** offre al giocatore l'opportunità di mettersi nei panni del comandante militare di Khe Sanh, di essere presente all'offensiva del Tet o alla ritirata americana del 1975 o addirittura di essere al posto dei presidenti Johnson o Nixon, e quindi di controllare la coscrizione obbligatoria e l'impegno e la strategia militare.
Se il giocatore sceglie di essere il presidente, all'inizio del gioco i suoi consiglieri militari e politici lo informano che gode della fiducia della nazione e che quindi può intensificare l'impegno militare nel Vietnam del Sud. A gioco inoltrato, però, i militari continuano a chiedere truppe e fondi, mentre i politici consigliano un congelamento dell'impegno militare. Il problema è conservarsi il favore della nazione: da una parte, più truppe si inviano in Vietnam più l'opinione pubblica è scontenta; dall'altra, una riduzione dell'impegno bellico è gradita all'opinione pubblica ma indebolisce il Vietnam del Sud. Usando l'icona notizie appare la prima pagina del **New York Times** con le ultime notizie sul Vietnam — notizie non sempre positive, dato che parlano anche di crimini di guerra e di demotivazione delle truppe.





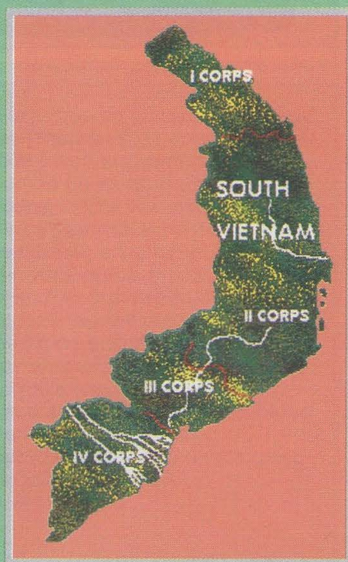
Lo schermo delle statistiche fornisce dati sulle perdite americane e nordvietnamite, sulla stabilità del governo sudvietnamita, sulla popolarità del presidente e sulle capacità offensive delle forze in campo. Occorre tener presenti questi dati per trovare il giusto equilibrio tra impegno militare e consenso del popolo americano.
Anche se Johnson non cercò di essere rieletto e Nixon fu spazzato via dal Watergate, il giocatore che sceglie di fare il presidente non deve preoccuparsi: potrà restare alla Casa Bianca per un massimo di dieci anni, anche se la sua popolarità potrà crollare — e quindi anche incidere sul morale delle truppe.
Come wargame vero e proprio, NAM è semplice ed efficace. Cliccando un'unità appare uno schermo che ne fornisce la situazione e le opzioni, ed essa può essere poi spostata nel punto desiderato: le unità dotate di elicotteri si spostano a una velocità quadrupla di quella normale, ma occorre tener conto che i cinquanta elicotteri Huey necessari a un'unità sono molto costosi.
Le numerosissime unità presenti (americane, australiane, koreane e tailandesi) nel corso del gioco vengono rimpatriate oppure annientate — e in questo caso occorre far ricorso alla coscrizione obbligatoria, con tutti gli inevitabili costi per la popolarità del presidente in carica.
Da un punto di vista storico, grafico e documentario, **Nam** è incredibilmente preciso, ed è uno dei migliori wargames di questi anni. I programmatori della Kremlin hanno superato se stessi.

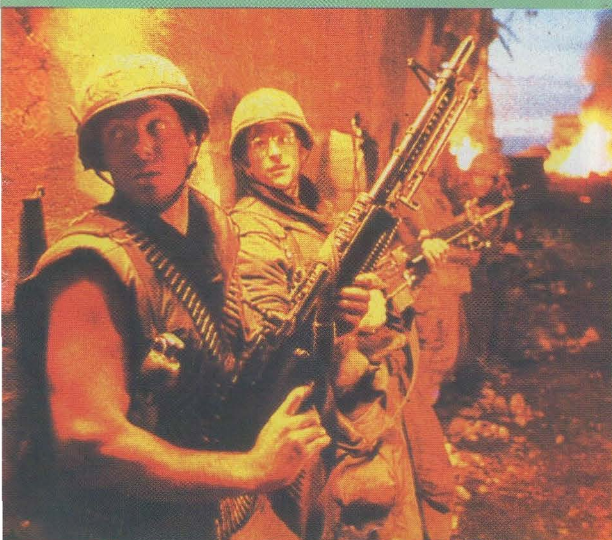
Carlo Barigazzi

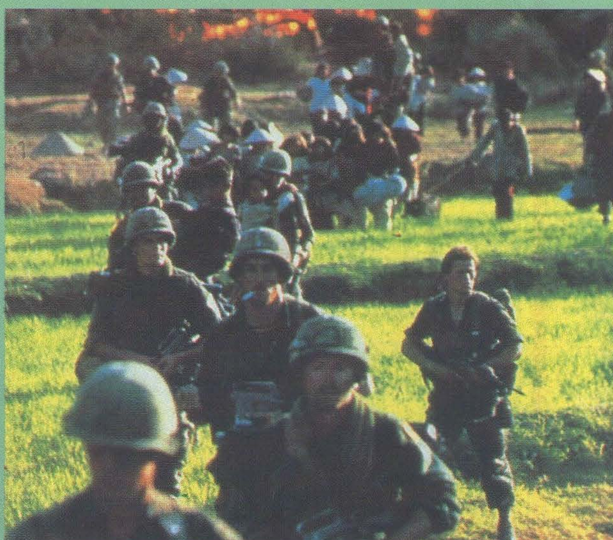

NAM






I CORPS
SOUTH
VIETNAM
II CORPS
III CORPS
IV CORPS





RAF



Se amate il rischio, se amate volare, ovviamente il vostro eroe ideale è uno spericolato e coraggioso pilota che si impegna con il suo velivolo in duelli aerei contro le forze aeree nemiche. Ma ecco quindi che anche il nostro gioco è l'ideale per voi. Potrete infatti impersonare i panni del vostro eroe e cimentarvi in battaglie aeree, scelte da voi e delle quali avrete scelto anche le condizioni atmosferiche. Potrete decollare o atterrare, variare la potenza del motore per eseguire cabrate di ogni genere e vi sarà anche possibile scegliere le armi con cui combattere. Fatte le vostre scelte non vi resterà che lanciarvi alla guida del vostro potentissimo caccia-bombardiere in una missione mozzafiato il cui realismo vi prenderà completamente facendovi dimenticare quanto vi circonda.

JOYSTICK PORTA 2

STOP	pausa
F1	opzioni
M	mappa sì/no
C=	diminuisce potenza
SPAZIO	aumenta potenza
U	carrello su/giù

TARGET



OBIETTIVO

Colpire e distruggere un numero di aggressori nel tempo determinato, evitando le bombe sganciate dagli aeroplani in volo e i carri armati che si fermano, ruotano e fanno fuoco. Il successo nel gioco è rappresentato dall'aggiunta del tempo residuo al punteggio. Meno tempo si impiega, più alto è il punteggio.

SCHERMATA INIZIALE

E - Edit Mode (Assetto di gioco. Vedi oltre)
H - High Scores (Punteggi alti)
Premere un tasto qualsiasi o il pulsante di Fuoco per iniziare il gioco.

CONTROLLO

Muovere il joystick in su e in giù per regolare l'alzo dei cannoni. Muovere il joystick a destra e a sinistra per far scorrere il display a destra e a sinistra. Premere il pulsante di Fuoco per far fuoco.

ASSETTO DI GIOCO

È possibile effettuare i seguenti cambiamenti (notare che più bassa è la cifra più facile è il gioco):
Velocità di scorrimento - (1-2): 1 movimento più veloce; 2 più lento
Ritmo di fuoco - (1-3): 1 la velocità di fuoco è massima; 3 minima.
Precisione - (1-5): più bassa è la cifra minor precisione è richiesta e più facilmente si riesce a colpire il bersaglio.
Velocità d'elevazione - (1-3): 1 regola l'alzo dei cannoni a velocità massima; 3 a velocità minima
Velocità del nemico - (1-3): 1 il nemico si muove a velocità minima; 3 a velocità massima
Difficoltà - (1-5): più bassa è la cifra, minore è il numero di nemici da distruggere.
Muovere il joystick in su e in giù per modificare i valori. Premere il pulsante di Fuoco per definire e sfruttare l'opzione successiva. Premendo il pulsante di Fuoco dopo l'ultima opzione (''difficoltà'') il gioco comincia.

GENERALITÀ

Il tasto di ''Restore'' restituisce la schermata iniziale, a qualsiasi momento del gioco ci si trovi, in **edito mode** o in **high score**.

JOYSTICK PORTA 1/2

F2	blocca l'azione
F3	riattiva l'azione
F5	elimina il sonoro
F7	riattiva il sonoro

DESERT FOX



Terminata la battaglia in Irak e avendo attentamente seguito le vicende della guerra, sentite il desiderio di provarvi in battaglie più antiche, ed ecco che come per magia il vostro CBM-64 vi trasporta nel deserto africano e questo gioco vi offre la possibilità di provare la vostra destrezza nel dare la caccia ad aerei, carri armati e convogli nemici, nella guida di un carro attraverso un campo minato ed infine in una battaglia all'ultimo sangue per la supremazia sul territorio africano. Potrai infatti simulare una campagna di guerra nella quale dovrai usare le tue doti di strategia e di azione per riuscire a sconfiggere i tuoi avversari. Durante la campagna ti saranno utilissimi lo ZOOM per vedere la consistenza delle forze armate negli avamposti nemici (indicati con le bandierine) e la RADIO per intercettare i messaggi o per cambiare direzione di spostamento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	rumore scoppi
/	fine gioco

JUNGLA NERA



Sei un esploratore alla ricerca di antichi tesori. Qui ti trovi in una lussureggiante giungla tropicale, infetta da un'infinità di esseri ostili (indigeni, ragni, serpenti) contro i quali è sufficiente usare la vecchia ma fidata spada. Ma nella giungla c'è anche il rinoceronte, con il quale anche fuggire non è spesso abbastanza per riuscire a non soccombere. Per fortuna questo animale non ama troppo passeggiare e si limita a pascolare in una zona limitata della giungla. Anche le orchidee, che sono di cinque colori, costituiscono una caratteristica particolare della zona. Infatti passandoci sopra quando sono al massimo della fioritura, accadono delle cose strane. Quelle rosse danno una certa invulnerabilità, quelle azzurre permettono di correre velocemente, quelle magenta invertono i controlli di movimento, quelle gialle paralizzano per un istante, quelle bianche annullano gli effetti delle altre. Che fatica vivere!

JOYSTICK PORTA 1/2

0	inizio gioco
1/2	numero giocatori con joystick
3/4	numero giocatori con tastiera
A	sinistra
S	destra
;	su
/	giù
SPAZIO	combatti
F1	pausa sì/no

AKAI DO



La tranquilla città di Wen-ko-chua è diventata da qualche tempo un posto nel quale è impossibile vivere. Delinquenti e malviventi appaiono da ogni parte e la gente comune deve assoggettarsi ai soprusi che vengono loro imposti senza avere la possibilità di obiettare nulla. Ma certamente tutto questo deve finire ed un allievo della scuola di Akai-Do ha deciso di essere quello che darà una lezione ai cattivi. Introdottosi nella loro sede si troverà immediatamente di fronte ad una serie di individui che cercheranno di avere la meglio su di lui, proprio per impedire che il bene abbia il sopravvento. Ma il nostro amico sembra essere spinto come da una forza sovrumana che gli permetterà di superare le molte avversità. Ovviamente tutto dipenderà anche dalla vostra abilità nel muovere il vostro uomo, ma siamo certi che con la pratica non permetterete che venga sconfitto.

JOYSTICK PORTA 2

F1	fine gioco/demo
F5	sonoro sì/no
F7	pausa
SPAZIO	commuta tra calci e pugni

MR. ZOT



Facciamo un bel viaggio nel tempo e ritorniamo indietro ai tempi medioevali, quando i maghi e le streghe, anche se visti non sempre di buon occhio, sorvegliavano sulla povera gente e l'aiutavano ad andare avanti. Questa volta le forze del male si sono unite nel tentativo di sconfiggere uno di questi maghi, forse il migliore in assoluto, Mr. Zot e tu dovrai aiutarlo a combattere queste malvage creature utilizzando delle palle di fuoco. Purtroppo il nostro mago non ha molte di queste palle e per non rimanere a secco deve continuamente fabbricare una pozione magica. Ma anche per la pozione sono necessari numerosi ingredienti, che dovranno essere depositati nel pentolone. Ma attenzione, le creature malvage non rimarranno inattive e cercheranno di buttare nel pentolone speciali ingredienti anti-pozione. Come ultima cosa ti ricordiamo di non far entrare mai in contatto il mago con il mostro blu o per lui sarà la fine.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
A	su/giù
I	sinistra
P	destra
Z	lancia palle
RESTORE	fine gioco

MARIO E I MOSTRI



Nelle viscere della terra accade di tutto. Anche se Mario rischia quotidianamente la vita cercando di evitare i mostri che gli si parano davanti nel suo lavoro. Lui va nel sotterraneo della città fantasma e teschi terrificanti cercano di toccarlo mortalmente.

JOYSTICK PORTA 2

F1	gioca
F5	musica sì/no

LYTHO

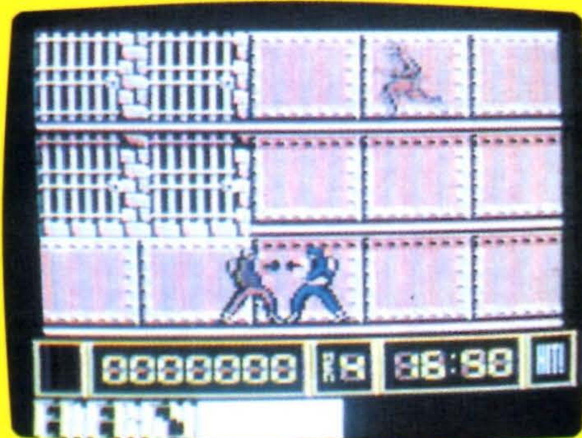


Nel dicembre del lontano anno 1973 la sonda spaziale VG56 oltrepassò il pianeta Giove e lasciò il sistema solare inoltrandosi nello spazio più profondo, portando una piastra che avrebbe spiegato agli extraterrestri dove fosse la Terra. Nell'anno 3021 una nave spaziale aliena si schianta sulla Terra, sulla nave dei pirati spaziali hanno inserito VG 56 e il computer di bordo è stato inizializzato alla sequenza di auto-distruzione con un potere tale da far saltare in aria il pianeta. Il tuo compito è di localizzare il computer ed evitare la distruzione totale, ovviamente in un tempo limite. Gli alieni durante l'evacuazione hanno perso armi e oggetti che ti potranno essere utili nella tua missione: dei cristalli di energia, una tuta particolare, ma questi appariranno a mano a mano che porti a termine i tuoi incarichi. Ma affrettati o la fine sarà vicina.

JOYSTICK PORTA 2

T	fine gioco
O	sinistra
P	destra
Q	su
A	giù
SPAZIO	arma da fuoco
RETURN	seleziona arma
H	pausa

HANDY KILLER

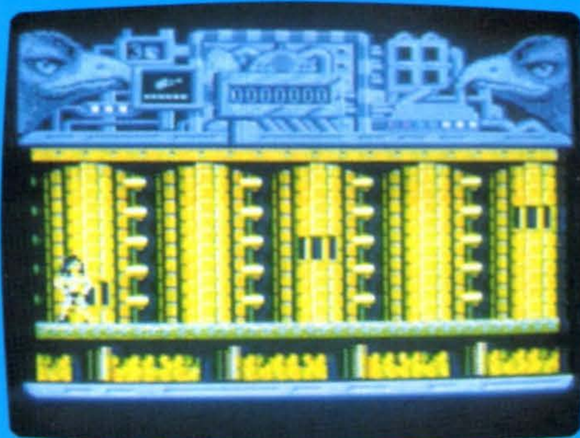


Sei un ricercato. Dopo essere riuscito a fuggire dal laboratorio di lobotomizzazione, hai messo in tilt il Computer del sistema centrale in quanto era l'unico modo per poter cercare di fuggire, e ora hai gettato il guanto della sfida agli androidi-guardiani che sorvegliano questa specie di prigione. Per raggiungere il rifugio che si trova al di sotto della città dovrai attraversare sei zone: le celle, l'area delle guardie e i muri della prigione, la città sotterranea e finalmente i muri esterni anche se l'uscita è una sola. Incontrerai 5 tipi di androidi, alcuni più micidiali di altri, e la lotta con loro sarà comunque meglio che la lobotomizzazione.
Ovunque troverai oggetti utili, come le indispensabili chiavi, il cibo apportatore di energia, vite extra e così via. La tua fuga è monitorizzata su due terzi dello schermo e sotto di ciò avrai le informazioni sul numero di vite che ti rimangono, il punteggio, il tempo, il livello di energia e gli oggetti che stai portando.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	attraversa porte

WKE



Xamon era un pianeta dove la civilizzazione era perfetta, ma alcuni nomadi, gli Skriter, invasero il pianeta distruggendo quella che ritenevano una razza speciale e mettendo a sua guardia delle piante radioattive. Alcuni Xamoxiani sopravvissero e si nascosero nel sottosuollo dove misero a punto negli anni una vita sintetica WKE in grado di sconfiggere le guardie Skriter. Ma il processore di controllo del WKE è troppo lento e non sembra essere veloce a sufficienza per combattere con il nemico. Scopo del gioco è raccogliere tutte le parti del puzzle disseminate nei 12 livelli. Quando tutti i pezzi sono stati raccolti potrete manovrare lo WKE al meglio. Potrete scegliere tra 4 tipi di armi mortali: la pistola ha munizioni illimitate ma fa danni limitati, tutte le altre armi fanno maggiori danni ma hanno munizioni limitate. Ricordate che potrete raccogliere delle munizioni addizionali durante il gioco e saranno ripristinate all'inizio di ogni livello.

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica sì/no
F2	effetti sonori sì/no
F3	demo sì/no
RUN/STOP	pausa
T	fine gioco
durante il gioco:	
F1	pistola
F2	mistragliatrice
F3	laser
F4	lancia razzi

HIT



Fuori fa un caldo allucinante, anche se ci ha fatto penare un po' purtroppo il bel tempo e il solleone sono arrivati. Ma non tutti sono contenti di questo cambiamento e sperano che ritorni il freddo per non dover più sudare e sentirsi stanchi morti. Per darvi la possibilità di immaginare un po' di refrigerio che ne pensate di un bel campionato di hockey, giocato ovviamente su ghiaccio in uno stadio dove la temperatura è sempre bassissima. Eccovi questo gioco, all'inizio del quale oltre a ovviamente scegliere se giocare da soli contro il CBM-64 o contro un amico, dovrete selezionare la singola partita o il campionato, dopodichè la vostra scelta sarà la squadra preferita, fino a quando non inizierà la partita. Scopo del gioco è naturalmente segnare più punti della squadra avversaria e, nel caso del campionario, battere a poco a poco tutti i vostri avversari per restare gli unici in vetta alla classifica.

JOYSTICK PORTA 1/2

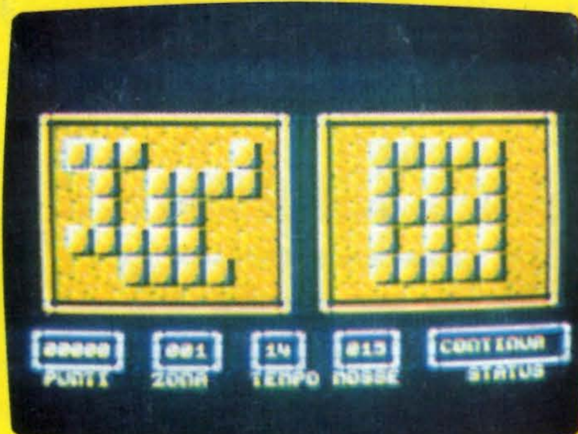
FUOCO	inizio gioco
1/2	scelta numero giocatori

TIME GATE



Molti millenni prima, Dio aveva perso la battaglia con il diavolo e da quel momento degli oscuri figuri si erano impadroniti del mondo. Non solo la maggiore ricchezza delle 8 Menti, le più potenti Psiche del Creato, era stata rubata e dispersa nel tempo in modo tale che le Menti dovessero investigare per ritrovarla. Ma nel fare ciò le Menti devono tenere aperte le porte del tempo attraverso le quali le forze oscure si sono riversate nella storia della terra e faranno in modo di impedire che gli oggetti perduti vengano riportati alle Menti. Tu dovrai ridare gli oggetti alle Psiche: un pugnale, un libro, un elmetto, una bambola, un teschio, una mappa, uno scarabeo e una scure, e poi sigillare le porte pronunciando le parole magiche. Sullo schermo potrai muoverti liberamente usando la joystick ma per fare alcune azioni dovrai entrare nel sistema opzioni abbassando la joystick e premendo il fuoco. Le opzioni (lettera O accesa) sono: GIRA (mostra la lista) - VEDI - PRENDI - STOP (P accesa) - FINE - NO (riattiva il gioco) - LASCIA - USA - TEST (puoi utilizzarlo quando hai 4 tavole magiche e serve per stabilire quanto sei vicino al modello cosmico) - FAI (devi avere almeno 2 tavole e serve per combinare le parole magiche tra loro, se vuoi dirla seleziona Y se non vuoi seleziona N) - "R" serve per ritornare al movimento e "C" per cancellare l'opzione LASCIA e TEST. All'inizio del gioco avrai un'arma ma ne troverai altre nel tuo viaggio, per poterle utilizzare dovrai però avere le munizioni: proiettili per la pistola, frecce per l'arco e gemme per la bacchetta. Troverai anche 10 pergamene, nelle quali sono scritte alcune delle parole magiche e delle pozioni che servono per ripristinare la tua forza, inoltre 15 tavole magiche. Le 4 ceste potranno essere aperte solo con le chiavi giuste. Le parole magiche sono: AVANTI INDIETRO (per viaggiare nel tempo) - TREGUA ANDATE (per fermare le forze oscure) - RIVELA (mostra il contenuto di una cesta o l'oggetto della mente che hai di fronte) - RISTORA (pozione) - MAGIA (per offrire qualcosa ad una Mente) - CARICA (per le armi) - ORACOL (mostra nello schermo una delle 4 tavole magiche del modello cosmico). Non dimenticare che quando incontri una delle 8 Menti la sua faccia appare sullo schermo e potrai usare solo le seguenti opzioni speciali: CIAO FAI USA TIENI SCAMBIA OFFRI. Ricorda che tutte le volte che prenderai un oggetto cambia la luce sullo schermo in corrispondenza di 1 dei quattro quadrati: GRIGIO vuoto, BLU occupato, VERDE oggetto in uso.

MOVER



Un bel passatempo, eccitante, nel quale tempo e prontezza di riflessi sono indispensabili per raggiungere lo scopo. All'inizio ti vengono proposti sullo schermo due disegni rappresentati con dei cubetti di pietra. Quello di destra è quello che devi ottenere, mentre lo schema di sinistra è quello su cui tu devi lavorare. Scopo del gioco è ovviamente riprodurre fedelmente lo schema di destra, non solo riuscendo a stare nel tempo a tua disposizione, ma facendo il minor numero di mosse, ah... dimenticavo: ci sono anche delle mosse limite che non possono essere superate e due livelli di gioco. Tutto abbastanza semplice a prima vista, ma vedrete che saranno necessari vari e vari tentativi per arrivare alla fine e tutto ciò vi terrà incollati davanti al video nella speranza di riuscire a sconfiggere la vostra macchina. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

COLT



Un gioco entusiasmante che vi terrà attaccati davanti allo schermo del vostro computer fino alla nausea, ma non ne sarete mai veramente stanchi. Eccovi Colt, dopo essere stati magicamente trasportati alla fiera del paese, vi trovate improvvisamente di fronte al baraccone del tiro a segno. Un tiro a segno a dire il vero un po' particolare: avrete infatti la possibilità di scegliere in quale modo fare il maggior numero di punti. Potrete sparare alle paperette che si muovono numerose sul basso dello schermo, ma che danno pochi punti, o colpire l'uccellaccio che volteggia sull'alto dello schermo; ma i maggiori punti vengono dati dalle figure umane che si avvicendano al centro. Attenzione però, se gli uomini danno punteggi differenti (alcuni ben 2500 punti), la nonna sulla sedia a dondolo vi fa perdere tutto quanto avete guadagnato. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco